

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran di kelas, satu komponen penting yang dapat menentukan kualitas pendidikan adalah guru, karena peran mereka sangat sentral, terutama sebagai pemegang kendali dalam proses pembelajaran. Berdasarkan UU RI No.14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen Bab I pasal 1 ayat 1 menegaskan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”. (Undang-Undang Guru dan Dosen, 2009: 3)

Untuk mengoptimalkan peran guru tersebut, peningkatan kualitas guru itu sendiri menjadi sebuah keharusan. Diantara tanda-tanda guru yang berkualitas, apabila dapat menunjukkan kemampuan pengelolaan pembelajaran yang bermutu. Dengan demikian, penguasaan konsep dan pengalaman empirik menguasai strategi pembelajaran inovatif menjadi penting bagi guru.

Sebagian besar seluruh aktivitas pembelajaran di sekolah diisi dengan ceramah oleh guru, bahkan untuk mata pelajaran keterampilan sekalipun seperti penjas dan seni budaya. Dampaknya sekolah lebih banyak menghasilkan siswa yang berpengetahuan tetapi minim keterampilan/kompetensi. Pengetahuan diperoleh dari proses menghafal

informasi yang disampaikan guru/buku, bukan dari hasil menemukan (*discovery*) atau konstruksi berdasarkan aktivitas yang dialaminya. Hasilnya siswa menjadi generasi yang miskin keterampilan dan kreativitas.

Berdasarkan kenyataan tersebut, dalam pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, siswa hanya dijadikan sebagai pendengar dari ceramah guru saja. Hal ini menjadikan siswa bosan dan jenuh dengan materi pelajaran yang diajarkan. Dampaknya menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami suatu konsep dari materi yang diajarkan.

Seorang guru yang menginginkan proses pembelajaran berhasil dengan baik harus memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikannya dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapainya. Jadi jelas bahwa penentuan metode dalam proses pembelajaran itu memang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Metode *make a match* merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran. Penerapan metode ini dapat dilakukan dalam kelas besar yang berjumlah 30 atau 40 orang. Dalam metode ini memerlukan kartu-kartu, dimana terdapat kartu yang berisi pertanyaan, dan kartu berisi jawaban. Teknik metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Kooperatif learning tipe *Make A-Match* merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran ini dapat digunakan oleh para guru sebagai upaya melaksanakan pembelajaran dengan baik dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A-Match* diharapkan kegiatan pembelajaran lebih kondusif, sederhana, bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas serta masih rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 03 Buran, Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar terlihat dari nilai mata pelajaran IPA yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 65, dari 33 siswa hanya 12 anak yang nilainya memenuhi KKM, jadi ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 03 Buran Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar baru mencapai 36,36% dari 33 siswa. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE *MAKE A-MATCH* PADA PEMBELAJARAN IPA PADA KELAS V SD NEGERI 03 BURAN, TASIKMADU, KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2011/2012”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPA sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran terpusat pada guru, dan siswa pasif.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan masih konvensional yaitu guru menggunakan metode ceramah.
3. Guru belum menerapkan metode pembelajaran yang inovatif.
4. Hasil belajar IPA rendah.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, efektif dan efisien, maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 03 Buran, Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar.
2. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran IPA.
3. Parameter dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 03 Buran, Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Apakah dengan menerapkan metode pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa pada kelas V SD Negeri 03 Buran, Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan metode pembelajaran *Make A Match*.

F. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dipakai :

- a) Untuk mengetahui secara nyata peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan metode pembelajaran *Make A Match*
- b) Sebagai acuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di dalam kelas

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

- 1) Dengan diterapkannya metode pembelajaran *Make a Match*, hasil belajar siswa meningkat
- 2) Lebih mudah memahami IPA
- 3) Semangat dan senang belajar IPA

b) Bagi Guru

- 1) Dengan diterapkannya metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi guru untuk selalu berupaya menemukan dan menggali metode pembelajaran yang efektif

- 2) Meningkatkan gairah guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan khususnya dalam pembelajaran IPA.
- 3) Dengan diterapkannya metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kreativitas guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas.
- 4) Memberikan pengalaman pembelajaran IPA yang efektif dan memotivasi siswa untuk aktif bekerjasama dalam kelompok.

c) Bagi Sekolah

- 1) Dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran IPA.
- 2) Meningkatkan prestasi sekolah dengan meningkatnya prestasi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.
- 3) Dengan penerapan metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru.